

## KATAK HIJAU SEBAGAI INSPIRASI PENCPTAAN KARYA SENI LUKIS

**Brinda Adi Juang Sukma**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
brindasukma@yahoo.com

**Salamun Kaulam**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
salamunkaulam@gmail.com

### Abstrak

Penulis memilih objek katak hijau sebagai sumber inspirasi karena ketertarikan penulis terhadap metamorfosis katak. Tema yang dipilih adalah Lingkungan Sosial yang Berpengaruh terhadap Masa Depan". Gaya yang ditampilkan adalah ilustratif dipadukan dengan surealis fotografik. Media menggunakan cat *acrylic* dan di goreskan dengan kuas di atas kanvas. Penulis memilih media tersebut dikarenakan sudah menguasai. Teknik yang digunakan adalah Teknik Opaque, Teknik Transparan, Teknik Alla Prima, dan Teknik Spray. Dalam perwujudan karya penulis yang ditampilkan adalah berupa *Subject Matter*, Warna, gelap terang, komposisi. Hasil dari karya yang pelukis tampilkan membahas mengenai kegagalan televisi dalam menyajikan tontonan anak kecil, sindiran akan sebuah permainan terutama pada sisi negatifnya, mengenai perindustrian dan sebab-akibat manusia yang tindakanya bisa memperburuk lingkungan. Persoalan yang lebih absurd juga dihadirkan seperti mengenai perjalanan manusia dimana harus melalui proses capaian ketika ingin mewujudkan impian/tujuan hidup, dan hubungan sosial anak dan orang tua.

**Kata Kunci:** Seni Lukis, Katak Hijau, Persoalan Sosial.

### Abstract

The author's choosing green frog object as a source of inspiration for the author's interest against the frog metamorphosis. The author's choosing theme "Social Environmental Influence the Future". Style shown is illustrative combined with photographic surreal. By using media acrylic paint and scratched with a brush on canvas. The author chose the medium because it is already mastered. The technique used is the technique of Opaque, Transparent technique, technique Alla Prima, and the spray technique. In the embodiment of the author's work is displayed in the form of Subject Matter, color, dark light, composition. The result of the work of the painter show to discuss the failure of television in presenting the spectacle of a small child, satire will be a game, especially on the downside, the industrial and human causation tindakanya could worsen the environment. The issue is more absurd is also presented as the human journey which must go through the process of achievement when it wants to realize the dream/goal of life, and social relationships of children and parents.

**Keywords:** Painting Art, Green Frog, Social Issues.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Ide yang muncul dari imajinasi pelukis sangat membutuhkan perannya ekspresi. Secara umum melukis merupakan proses menuangkan, menggoreskan, menempelkan dengan bahan berupa cat, arang, palet di atas bidang datar yang bisa dilihat dengan indra mata sesuai unsur visual berupa garis, warna, bentuk, testur yang diimajinasikan penulis dalam mengekspresikan lukisannya. Ekspresi merupakan maksud, gagasan, perasaan, kemampuan ide yang di wujudkan dalam bentuk nyata (Susanto, 2011:116).

Penulis memilih objek katak hijau sebagai sumber inspirasi karena ketertarikan penulis terhadap metamorfosis katak. Terjadi dari awal dua hormon yang berperan dalam mengontrol transformasi menjadi telur katak, berudu atau kecebong, katak muda dan sampai menjadi katak dewasa. Metamorfosis katak menurut penulis sama halnya dengan kehidupan manusia yang

tidaklah langsung instan menjadi apa yang mereka ingin capai, akan tetapi ada proses capaian yang harus dilalui untuk mewujudkannya.

Banyaknya metamorfosis pada binatang misalnya metamorfosis pada kupu-kupu, nyamuk, capung akan tetapi faktor fisik katak yang lebih mendekati anatomi manusia.

### Fokus

Yang menjadi fokus penulisan adalah sebagai berikut:

1. Proses penciptaan yang meliputi ide, tema, gaya, media, dan teknik yang digunakan penulis dengan menggunakan katak hijau sebagai sumber inspirasi.
2. Perwujudan visual dan makna karya dengan menggunakan katak hijau sebagai sumber inspirasi.

### Tujuan

1. Mendiskripsikan proses penciptaan yang meliputi ide, tema, gaya, media, dan teknik yang digunakan

penulis dengan menggunakan katak hijau sebagai sumber inspirasi.

2. Mendiskripsikan perwujudan visual dan makna karya dengan menggunakan katak hijau sebagai sumber inspirasi.

### Seni

Hal-hal yang diciptakan dan diwujudkan manusia, yang dapat memberikan rasa kesenangan dan kepuasan dengan penikmatan rasa indah kita sebut dengan kata seni (Djelantik, 1999:16). Secara sederhana seni adalah suatu usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan (Soedarso, 1973:2).

Kesimpulan dari para ahli, maka Seni itu merupakan hasil kegiatan mencipta manusia yang menyenangkan dan melibatkan perasaan pencipta dan penikmat yang indah.

### Seni Lukis

Susanto (2011:241) menyatakan bahwa pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang. Kemudian, seni lukis adalah mengungkapkan atau pengucapan pengalaman artistik yang ditampilkan dalam bidang 2 dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso Sp, 1990:11).

Jadi kesimpulan seni lukis adalah bentuk ekspresi dari pengalaman artistik manusia yang diaplikasikan pada media dua dimensi berdasarkan struktur visual.

### Teori Proses Kreatif

Proses kreatif melalui tiga tahapan, menurut Herman Von Helmholtz dalam Bastomi (1990:109-110) menjelaskan bahwa:

Pertama, tahap Saturation yaitu pengumpulan fakta-fakta, data-data serta sensasi-sansasi yang digunakan oleh alam pikiran sebagai bahan landasan untuk melahirkan ide-ide baru. Hal ini, semakin banyak pengalaman atau informasi yang dimiliki oleh seniman mengenai masalah atau tema yang digarapnya semakin memudahkan dan melancarkan dirinya dalam proses menciptakan karya seni.

Kedua, tahap Incubation yaitu tahap pengendapan. Semua data informasi serta pengalaman-pengalaman yang telah terkumpul kemudian diolah dan diperkaya dengan masukan-masukan dari alam prasadar seperti intuisi, di sinilah seniman berimajinasi tinggi untuk mendapatkan karya yang baru.

Ketiga, tahap Illuminasi, merupakan tahap terakhir dalam kreasi, apabila informasi dan pengalaman sudah lengkap, penyusunan sempurna. Maka tahap ini mengekspresikan wujud karya seni yang diinginkan

### METODE

Dalam penciptaan karya, penulis menggunakan metode penciptaan sebagai berikut:

### Ide

Penulis selaku pelukis memiliki perjalanan panjang dalam berkarya, perubahan karakter yang ditampilkan pelukis selalu berubah-ubah. Ketika berproses memiliki banyak pengalaman dalam pengolahan bentuk dari karya kekarya. Kemunculan sebuah dorongan dari dalam untuk mengganti objek lain berupa seekor katak hijau pun menjadi tantangan baru oleh pelukis.

Katak hijau bagi pelukis memiliki keunikan tersendiri baik dalam pemahaman dan anatomi. Pelukis beranggapan bahwa katak memiliki sebuah sejarah hidup yang panjang dalam metamorfosisnya hingga menjadi katak dewasa, sama halnya dengan manusia yang tidaklah langsung instan menjadi apa yang ingin manusia capai, melainkan ada proses capaian yang harus dilalui untuk mewujudkannya. Dari segi anatomi, anatomi katak yang mendekati manusia.

Dari pemikiran tersebut di atas pelukis memutuskan ide dari semua karya yang diangkat bertolak belakang pada katak hijau.

### Tema

Tema karya-karya dalam tugas akhir ini merupakan lingkungan sosial mempengaruhi masa depan. Karya tugas akhir ini mengangkat permasalahan hidup yang pernah dialami penulis dengan persoalan yang terjadi di lingkungan sekitar. Hubungan sosial manusia dengan manusia juga manusia dengan teknologi. Pelukis merasa kehidupan sosial manusia di era sekarang berbeda dengan masa dulu, kaitanya dengan perkembangan jaman yang semakin maju membuat hubungan sosial manusia menjadi terbatas dan menjadi manusia yang individu. Hubungan manusia dengan teknologi menjadi sangat erat bisa dikatakan adalah kebutuhan pokok manusia pada masa kini.

### Gaya

Gaya yang ditampilkan dalam karya ini berupa ilustratif yang di padukan dengan surealis. Gaya ilustrasi terlihat dari penggambaran suasana yang membangun dalam karya yang ditampilkan, dan nampak jelas karakter katak sebagai bentuk surealisme. Gaya ini mendukung karya penulis dengan karya yang bercerita, bentuk fantasi yang membebaskan penulis dalam mengekspresikan bentuk yang bebas dalam penciptaan karya ini. Tidak hanya pada objek tapi background pendukung penulis olah dalam bentuk yang fantasi untuk keselarasan keseluruhan penciptaan karya ini. Juga ditambah dengan sentuhan gaya teknik perspektif untuk kesan lebih tampak meruangnya.

### Media

Media merupakan hal yang penting dalam pembentukan karya, jadi penulis harus menentukan alat dan bahan yang cocok untuk eksekusi karya. Media juga berpengaruh nantinya pada teknik yang dikuasai penulis, karena sering penulis menggunakan media yang dipilih maka karya yang dihadirkan akan maksimal.

## Alat

### a. Kuas

Banyaknya jenis kuas dan ukuran yang bervariasi, membuat penulis selektif dalam memilih. Kuas yang cocok bagi penulis adalah kuas yang berbulu halus, karena menggunakan bahan cat akrilik. Berikut adalah jenis kuas yang dipakai:



Gambar 1  
Kuas dengan ujung lebar



Gambar 2  
Kuas dengan ujung lancip, persegi datar, dan kuas untuk membuat garis.

### b. Standing

Standing atau dikenal sebagai standar tempat kanvas berdiri, bisa diatur tinggi rendahnya menyesuaikan ukuran kanvas agar kanvas tidak gerak. Standar ini sangat membantu pelukis dalam mengerjakan karya, bahannya dari kayu jadi mudah untuk dipindah-pindah.



Gambar 3  
Standing

## Bahan

### a. Cat Acrylic

Akrilik salah satu bahan melukis yang mengandung polimer ester poliakrilat, sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat terhadap medium lain dan standar pengencer yang digunakan adalah air.



Gambar 4  
Cat Acrylic

### b. Kanvas

Kanvas yang dipakai sama halnya dengan kanvas pada umumnya, yakni dibentang pada spanram.



Gambar 5  
Kanvas

### c. Spray

Spray juga dipilih sebagai background karya. Spray yang digunakan dengan *basic acrylic* yang mudah dalam penggunaannya, juga mudah ditutup oleh cat akrilik, jadi sangat efisien untuk dimainkan dalam karya pelukis. Bahan ini pelukis gunakan hanya pada karya yang kelima.



Gambar 6  
Spray

## Teknik

### 1. Teknik Opaque

Melukis dengan teknik opaque, cat yang mempunyai sifat sebagai penutup bidang yang dikenainya, jika ditumpuk dapat mengganti atau mengubah warna yang ditutupi atau ditumpangi. Teknik saling menutup ini sebagai blok juga sangat cocok untuk digunakan pada bahan cat akrilik. Pelukis menggunakan teknik sebagai warna dasar background dan warna dasar yang dominan pada objek sebelum detailnya pewarnaan gelap terang. Teknik ini digunakan pada semua karya.

### 2. Teknik Transparan

Teknik transparan pada umumnya digunakan pada teknik menggambar dengan air akan tetapi pelukis menggunakan untuk memberi efek bias cahaya dari lampu, matahari dan sumber cahaya lainnya. Tidak hanya untuk memberi kesan cahaya pada lukisan, bisa juga untuk membuat efek blur, teknik ini digunakan di semua karya.

### 3. Teknik Alla Prima

Teknik Alla Prima pada seni lukis merupakan sekali gores jadi bersifat langsung tanpa pengurangan atau pun ayunan kuas yang berulang-ulang. Teknik ini diterapkan untuk memberikan ketegasan garis, juga penegasan objek yang terang dan yang gelap, diterapkan di semua karya.

### 4. Teknik Spray

Teknik spray atau sering kita kenal dengan teknik semprot, yang dimana cat yang dipakai tanpa menggunakan kuas, akan tetapi menggunakan tekanan

udara, sehingga yang cat keluar berupa butiran uap yang lembut. Teknik spay ini hanya pelukis gunakan pada karya yang kelima saja.

### Eksekusi Karya

Eksekusi karya dilakukan setelah semua tahapan terlampaui mulai dari penentuan ide, tema, gaya, media, dan teknik. Pelukis mulai eksekusi dengan tahapan sebagai berikut:

#### 1. Membuat Desain

Ketika ide muncul dan tergambar jelas dalam benak pelukis, maka pelukis langsung membuat desain agar ide tersebut tidak hilang.



Gambar 7  
Desain karya

#### 2. Memindah Desain Pada Kanvas

Desain yang berupa sketsa kemudian dipindah di kanvas.



Gambar 8  
Pemindahan desain pada kanvas

#### 3. Pemberian Warna Pada Tiap Objek

Setelah selesai dibuat sketsa pada kanvas maka selanjutnya diwarnai satu-persatu dari objek yang paling jauh atau paling belakang. Baru kemudian didetailkan setiap objeknya.



Gambar 9  
Pemberian warna pada tiap objek

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Subject Matter

Katak menjadi *subject matter* yang jadi pusat perhatian dalam semua karya penulis. Katak yang difokuskan adalah katak hijau yang dalam bahasa Inggris disebut *Green Paddy Frog*. Kegemaran pelukis dalam berfantasi sangatlah menyenangkan, maka Katak yang ditampilkan cukup berbeda tak sewajarnya katak pada umumnya.

### Karya 1



Gambar 10  
Karya 1 (2015)

Judul : Konsumsi Anak Kecil

Ukuran : 145 cm x 85 cm

Media : Acrylic di atas Kanvas

### Tema Karya 1

Tema karya 1 yang pelukis tampilkan ini membahas mengenai kegagalan televisi dalam menyajikan tontonan anak kecil.

### Warna karya 1

Dalam penciptaan karya seni lukis, penulis mempunyai kecenderungan dalam pemakaian warna warna gelap, dan banyak didominasi dengan warna hitam. Hal ini sebagai ungkapan emosi dari penulis dalam menciptakan karya, serta sebagai simbol, segala batas ruang hampa yang ditampilkan seperti layaknya misteri yang belum sempat terungkap. Kemudian dipadukan dengan pewarnaan yang bisa dikatakan warna-warna kusam yang member kesan dramatis untuk memperkuat dan membangun keselarasan pada objek yang dihadirkan.

### Gelap Terang karya 1

Gelap terang pada karya pertama mengikuti cahaya yang berpusat di tengah, lebih tepatnya berasal dari pancaran televisi yang menyala. Pancaran cahaya tersebut membuat fokus objek-objek yang ditonjolkan pada lukisan ini.

### Komposisi karya 1

Pada karya pertama ini komposisi yang ditampilkan bukan simetris kanan-kiri, akan tetapi penempatan objek katak yang menggeser kekanan supaya gambar yang ditampilkan terkesan tetap luas. Pemberian cahaya berpusat di tengah agar fokus ke katak. Pengambilan sudut pandang dari atas membuat lukisan yang ditampilkan lebih nampak berbeda, juga membuat kesan luas ruang pada lukisan.



### Makna Karya 1

Karya yang pelukis tampilkan ini membahas mengenai kegagalan televisi dalam menyajikan tontonan anak kecil dalam sebuah film kartun, video lagu anak, permainan anak yang hadir pada jaman modern saat ini yang tidak mengajarkan pendidikan yang sesuai dengan porsinya anak kecil yang seharusnya fokus pada keceriaan bermain, semua film anak kecil selalu berbau kedewasaan, yang membuat anak kecil menontonnya menjadi melupakan masa kecilnya yang harusnya bermain bersama teman-teman sebayanya.

### Karya 2



Gambar 11  
Karya 2 (2015)

Judul : Jail of game  
Ukuran : 120 cm x 100 cm  
Media : Acrylic di atas Kanvas

#### Tema Karya 2

Tema yang diangkat merupakan sindiran akan sebuah permainan terutama pada sisi negatifnya.

#### Warna Karya 2

Warna yang dipakai terkesan gelap karena sebuah penggambaran suasana ruang tertutup.

#### Gelap Terang Karya 2

Gelap terang mengikuti arah lampu yang datang dari atas mengikuti pembiasan dari lampu.

#### Komposisi Karya 2

Karya yang komposisinya mengikuti prinsip keseimbangan, warna monitor yang menyala sangat kuat diimbangi dengan peletakan kertas warna putih di atas. Kemudian jendela yang warnanya gelap diimbangi dengan warna sofa dan bayangan yang gelap.

#### Makna Karya 2

Hidup dalam dunia permainan adalah sebuah benteng untuk menutup diri dari dunia luar. Hilangnya hubungan sosial dengan lingkungan sekitar, juga adalah sebuah penjara yang diciptakannya sendiri. Game secara tidak langsung meracuni pola pikir manusia untuk terus mencoba karena ketidak puasaan, lambat laun secara tidak langsung membuat ketagihan pemakainya. Ketika orang mulai lelah atau frustrasi dalam menjalani keseharian, yang dimana dihadapkan pada persoalan yang

memberatkan pikiran, lampiasan dari itu semua ke dunia game. Padahal bermain hanya menghilangkan kejenuhan sesaat dan bukanlah sebuah solusi memecahkan masalah tersebut.

### Karya 3



Gambar 12  
Karya 3 (2015)

Judul : Tunas Limbah  
Ukuran : 180 cm x 150 cm  
Media : Acrylic diatas Kanvas

#### Tema Karya 3

Karya yang ke 3 ini membahas mengenai perindustrian dan sebab-akibat manusia yang tindakanya bisa memperburuk lingkungan.

#### Warna karya 3

Hampir sama dengan yang karya sebelumnya disini lebih banyak menggunakan warna biru dan coklat yang memberi kesan kumuh, kotor, rusaknya lingkungan.

#### Gelap Terang karya 3

Gelap terang mengikuti cahaya dari langit atau dari arah atas.

#### Komposisi karya 3

Disini komposisi yang dipakai menerapkan prinsip keseimbangan pada bagian kanan dan kiri. Sudut pandang yang ditampilkan adalah perspektif katak yang berada pada sudut pandang dari bawah.

#### Makna Karya 3

Karya yang pelukis tampilkan ini membahas mengenai kehidupan yang tidak adil dimana, perindustrian menguasai pemukiman penduduk yang menyebabkan persempitan lahan. Perindustrian yang terjadi saat ini sudah lepas kontrol dari penataan kota sebenarnya dan membuat susah kehidupan manusia. Manusia diperbudak dengan sistem perindustrian mengenai biaya yang tidak semestinya dan juga dibuat sakit dengan produksinya. Bagaimana tidak, lingkungan yang sehat tercemar oleh limbah pabrik karena pencemaran bahan kimia pabrik, asap pabrik, pembakaran lahan yang kini terjadi di pulau Jawa, Sumatra, Kalimantan dan daerah lainnya.

#### Karya 4



Gambar 13  
Karya 4 (2015)

Judul : Proses Capaian  
Ukuran : 140 cm x 140 cm  
Media : Acrylic di atas Kanvas

##### Tema Karya 4

Mencapai sebuah impian di kehidupan kelak nanti, maksudnya adalah menceritakan mengenai perjalanan kehidupan manusia yang dari bawah. Banyak jalan yang dilalui manusia dalam hidup sangat menarik untuk diangkat dalam sebuah karya penciptaan ini.

##### Warna karya 4

Warna tidak jauh berbeda dengan karya-karya yang sebelumnya, yakni mengusung warna yang cenderung gelap dan kusam. Gelap yang dihadirkan tidak merata semua, akan tetapi gelap kearah terang layaknya sebuah menjelang pagi. Simbolik akan sebuah pencerahan dimana ada sebuah ilham atau petunjuk dalam hidup.

##### Gelap Terang karya 4

Gelap terang mengikuti cahaya obor di tembok dan cahaya dari langit. Obor di tembok sengaja ditambahkan pelukis karena lukisan yang dihadirkan sangatlah gelap, jadi agar member tambahan cahaya untuk objek-objek yang dihadirkan pelukis dalam karya yang ke empat ini.

##### Komposisi karya 4

Objek katak dibuat acak agar jelas semua katak memiliki jalan masing-masing dalam memilih jalanya untuk apa yang diinginkan katak kelak. Latar belakang dibuat dinamis, jadi menggunakan keseimbangan objek di kanan dan kiri agar enak ketika dinikmati secara keseluruhan.

##### Makna Karya 4

Karya ke 4 cukup unik dan berbeda dari karya-karya pelukis sebelumnya yakni adanya sebuah katak yang lebih dari satu ekor. Karya ini menceritakan mengenai perjalanan manusia dimana harus melalui proses capaian ketika ingin mewujudkan impian/tujuan hidup kedepannya. Katak yang banyak dan berbeda ukuran adalah penggambaran manusia yang beragam jenis. Proses yang dimaksud pelukis gambarkan dengan tembok

yang menghalangi, jadi bagaimana tiap katak harus melewati tembok tersebut.

#### Karya 5



Gambar 14  
Penciptaan 5 (2015)

Judul : Rasa Yang Tak Berujung  
Ukuran : 200 cm x 145 cm  
Media : Acrylic di atas Kanvas

##### Tema Karya 5

Sosial keluarga, dimana hubungan sosial anak dan orang tua. Hubungan mengenai kasih sayang Ibu kepada sang anak yang sangat perlu untuk diangkat pelukis, karena dekatnya hubungan pelukis kepada sang Ibu.

##### Warna karya 5

Selalu menggunakan warna gelap sebagai perenungan diri, juga sebagai pembangun suasana agar menambah dramatisnya karya ini.

##### Gelap Terang karya 5

Gelap terang menyesuaikan arah cahaya dari lilin dan jendela. Cahaya dari jendela mengarah ke arah kursi yang sebagai penggambaran pencerahan dari seorang Ibu. Cahaya lilin disini sebagai cahaya tambahan kearah objek.

##### Komposisi

Komposisi yang dibuat adalah keseimbangan objek dan warna. Lukisan ini menggunakan perspektif dari sudut depan, jadi gambar nampak sedikit miring arahnya agar ruang yang di hadirkan dalam lukisan ini nampak luas.

##### Makna Karya 5

Karya yang terakhir ini berbicara mengenai perasaan pelukis, mungkin ini lukisan yang memiliki misteri, dimana tidak dijelaskan pada bentuk visual yang jelas. Rasa yang tak berujung adalah kasih sayang yang tak terbatas yang diberikan kepada pelukis. Namun kasih sayang ini bukanlah dari seorang kekasih, nampak pada lukisan bahwa kerinduannya sang katak yang melihat foto ditemani lilin untuk menggambarkan kepiluan yang mendalam. Juga warna dan objek yang dibangun dalam karya ini member kesan sepi. namun ada cahaya yang paling kuat selain lilin yakni dari jendela, jendela yang

membentuk simbol segitiga terbalik sama sisi adalah simbol yang dipergunakan sejak seniman Yunani kuno, simbol ini menggambarkan seorang wanita.

Sosok yang dirindukan katak diperjelas pada simbol bentuk kursi, yang lilin menyala di atasnya yang memiliki pengertian yang memberi penerangan/petunjuk pada katak ketika melakukan kesalahan atau jauh dari hal yang sewajarnya. Simbol yang terbentuk pada kursi adalah angka delapan dimana angka delapan adalah garis yang tak terputus layaknya seorang ibu, diperjelas lagi pada simbol sandaran kursi membentuk simbol kasih sayang ibu yang populer di dunia pada umumnya. Karya yang pelukis hadirkan ini sebagai penghormatan pelukis akan betapa kecintaannya kepada ibu.

## PENUTUP

## SIMPULAN

Seni itu merupakan hasil kegiatan mencipta manusia yang menyenangkan dan melibatkan perasaan pencipta dan penikmat yang indah. Pada salah satu cabang seni rupa yakni seni lukis, seni lukis adalah bentuk ekspresi dari pengalaman artistik manusia yang diaplikasikan pada media dua dimensi berdasarkan struktur visual.

Dorongan mendalam seni lukis juga muncul dari beberapa pihak, baik teman maupun senior. Inspiratif sangat lah membantu dalam memunculkan ide. Ide yang muncul dari imajinasi pelukis sangat membutuhkan perannya ekspresi.

Penulis menggunakan Metamorfosis katak, menurut penulis sama halnya dengan kehidupan manusia yang tidaklah langsung instan menjadi apa yang mereka ingin capai, akan tetapi ada proses capaian yang harus dilalui untuk mewujudkannya. Ketertarikan penulis memilih objek katak hijau sebagai objek utama dalam karya lukis. Katak merupakan *subject matter* yang jadi pusat perhatian untuk menggantikan aktifitas yang dilakukan manusia pada kelima karya seni lukis ini. Lukisan ini mengangkat permasalahan lingkungan sosial yang berpengaruh terhadap masa depan.

Permasalahan yang muncul yang terjadi pada teknologi, pendidikan, permainan, perindustrian, ekonomi, ekosistem. Hal seperti inilah yang merupakan ungkapan nyata pada saat ini, penulis tuangkan dalam lukisan dengan menggunakan *subject matter* katak hijau, guna mengekspresikan emosi, dalam bentuk ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif penulis di dalam karya seni lukis.

## Saran

Pada sebuah penggarapan karya seni lukis dengan tema “Lingkungan Sosial yang Berpengaruh terhadap Masa Depan”. Pasti ada kekurangan-kekurangan yang akhirnya menyebabkan ingin berkarya terus sampai merasa sempurna dengan pencapaiannya, maupun kesempurnaan tidak ada dalam kehidupan ini. Penulis sangat mengharapkan adanya saran dari semua pihak demi perkembangan karya seni lukis penulis untuk berproses berikutnya sehingga bisa jadi bekal penulis pada lukisan selanjutnya menjadi lebih baik. Semoga

lukisan katak hijau ini bisa menambah wawasan dalam dunia kesenian baik itu daerah Surabaya khususnya, Indonesia umumnya, hingga manca negara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji. 1990. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Djelantik, A. A. M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Soedarso. 1973. *Pengertian Seni, “The Meaning of Art”*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia.
- Soedarso. 1990. *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi Dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta : BP ISI YOGYAKARTA.
- Susanto, M. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Djagad Art House.

## Sumber Gambar

<http://google.com/gambar/>